UNE PUBLICATION EAGLEMOSS – TOUS LES 15 JOURS

MARVEL SUPER HEROES

LA COLLEC[illegible]CIELLE

PEINTES À LA MAIN
FIGURINES EN PLOMB
NUMÉROTÉES

42

DIABLO™

DIABLO™

Doté d'une peau bleue et d'yeux jaunes, il présente une apparence plutôt démoniaque. Il s'évanouit dans l'ombre et parle avec l'accent allemand. Au tout premier regard, Diablo peut sembler sortir en droite ligne d'un film d'horreur de série B. Mais ne vous y fiez pas ! Le physique peu rassurant de Kurt Wagner est trompeur : ce mutant plein d'humour utilise ses pouvoirs de téléportation pour la bonne cause, dans les rangs des X-Men et d'Excalibur. Avec lui, seuls les méchants ont du souci à se faire !

SOMMAIRE

3 LA VIE ET L'HISTOIRE
Où l'on découvre les étranges aventures de Diablo.

10 MOMENTS FORTS
Diablo dégaine dans l'espace !

12 SUPER SECRETS
Les étonnants pouvoirs du mutant à peau bleue.

14 BONS ET MÉCHANTS
Les étranges alliés et ennemis de Kurt Wagner.

17 EN COULISSE
Dave Cockrum raconte la création du roi de la téléportation.

Rédacteur en chef : Alan Cowsill Graphistes : Dan Rachael, Gary Gilbert & Colin Williams
Secrétaire de rédaction : Sven Wilson Consultant : Nick Abadzis Assistant : Richard Jackson
Illustration de couverture : Greg Land

© Eaglemoss Publications Ltd (2007)
© 2007 Marvel Characters Inc.
All Rights Reserved. Super Heroes is a co-owned registered trademark.

Eaglemoss International, Ltd
5 Cromwell Road, London SW72 HR
Directeur de la publication : Mark Stanley

Marketing, Édition : Cobra SAS
18-22, rue des Poissonniers
92200 Neuilly-sur-Seine
Direction : Olivier Beressi
Marketing : Ève Boulan-Périvier
Fabrication : Guillaume Duserre
Édition : Laury Amiet-Kriegel
Traduction : Michel Beauvais
Adaptation : Sylvie Bellu
Imprimé en UE
Dépôt légal à parution

ABONNEMENT
Database Factory
90, bd National
92258 La Garenne-Colombes Cedex
Tél. : 08 21 23 03 19 (0,12 € TTC/minute)

Pour en savoir plus sur votre collection, vous abonner, payer vos factures d'abonnement, contactez le service clients : www.marvel-figurines.fr

DIFFUSION EN KIOSQUE
Service des ventes France :
PROMÉVENTE
(réservé aux dépositaires de presse)

Pour la Belgique :
AMP 1, rue de la Petite-Île
1070 Bruxelles

Pour la Suisse :
Naville 38-42, avenue Vibert, CH 1227
Carouge - GE. Tél. : (022) 308 04 44

Ce fascicule est accompagné d'éléments à collectionner. Dans le prix de vente sont compris, d'une part, le prix du fascicule et, d'autre part, le prix des éléments à collectionner.

Figurines pour collectionneurs. Ne convient pas aux enfants de moins de 14 ans.

Art. : Greg Land

HISTOIRE D'UN... DIABLOTIN BLEU

Kurt Wagner a peut-être l'air d'un démon, mais son aspect bizarre masque une bonne nature et une dimension spirituelle. Rich Johnston a fouillé les archives pour dévoiler la vie de ce mutant plutôt sympathique...

Art. : Matt Smith

Les mutants faisaient peur. Pourquoi donc ? Ils étaient pourtant charmants. Cyclope, avec son menton à fossette, Marvel Girl avec son air blasé, Angel, le blond aux yeux bleus, et même le professeur Charles Xavier, avec son crâne brillant... Pourquoi craindre ces beaux gosses et ces jolies filles ?

Ils avaient leur place sur la couverture de *Vogue*, et non dans un pamphlet prêchant la haine ! Mais tout change avec Kurt Wagner, Diablo – en anglais *Nightcrawler*, c'est-à-dire « celui qui rampe la nuit ». Né en Allemagne, c'est une tout autre sorte de mutant. Habituellement, les différences et les pouvoirs ne se manifestent qu'à la puberté, mais Diablo arbore déjà une fourrure bleue à la naissance. Pourvu d'une queue préhensile, d'yeux jaunes, d'oreilles pointues, de trois doigts à chaque main et de deux orteils à chaque pied, il ne lui manque que des sabots pour ressembler à Satan. Il est découvert, une heure après sa naissance, dans un petit gîte de montagne par une gitane, Margali Szardos. Son père supposé, Christian Wagner, est à deux pas, mort.

Art. : Dorick Robertson

Phénomène de foire ! Diablo, dans les cirques, a connu des jours difficiles...

Margali l'adopte : il grandit avec ses enfants, Jimaine et Stefan. Ce dernier, qui se sait en proie à d'étranges pulsions, fait prêter à son frère de lait un serment solennel : si lui, Stefan, se tourne vers le mal, alors Kurt devra le tuer !

Margali vit dans un petit cirque. Révélant très vite une incroyable agilité naturelle, Diablo effectue un stupéfiant numéro au trapèze. Mais un jour, le cirque est racheté et le nouveau propriétaire veut le faire travailler, non plus comme acrobate, mais comme phénomène de foire. Diablo décide alors de partir.

FAITS ET GESTES

Véritable nom : Kurt Wagner
Profession : Aventurier, ancien prêtre, ancien acrobate
Identité : Secrète, connue des autorités britanniques
Statut légal : Citoyen allemand, sans casier judiciaire ; casier judiciaire aux États-Unis
Lieu de naissance : Allemagne
Situation familiale : Célibataire
Proches connus : Azazel (père), Raven Darkholme (Mystique, mère), Stefan Szardos (frère adoptif, décédé), Jimaine Szardos (sœur adoptive), Margali Szardos (mère adoptive), Kiwi Black et Nils Styger (demi-frères)
Base d'activité : New York
Première apparition : *Giant-Size X-Men n° 1*
Taille : 1,75 m **Poids :** 73 kg
Yeux : Jaunes **Cheveux :** Bleus
Pouvoirs/capacités : Kurt Wagner peut se téléporter en ouvrant une brèche vers une autre dimension, en la traversant et en revenant dans sa propre dimension. Il sait aussi se fondre dans l'ombre, ce qui le rend pratiquement invisible.

ÉCHELLE DES POUVOIRS	1 2 3 4 5 6 7
INTELLIGENCE	
FORCE	
VITESSE	
RÉSISTANCE	
PROJECTION D'ÉNERGIE	
APTITUDE AU COMBAT	

Mai 1975
Giant-Size X-Men n° 1
C'est la toute première apparition de Diablo.
Art. : Gil Kane

Décembre 1976
X-Men (vol. 1) n° 102
Il découvre son don de camouflage.
Art. : Dave Cockrum

1980
X-Men Annual (vol. 1) n° 4
Il apprend qu'Amanda est en fait Jimaine.
Art. : John Romita Jr

Avril 1982
Uncanny X-Men n° 192
Il est temporairement leader des X-Men.
Art. : John Romita Jr

CELA AURAIT SANS DOUTE ETE PLUS SIMPLE... SI J'ETAIS RESTE AVEC DER JAHRMARKT...
MAIS LA VIE D'UN PHENOMENE DE FOIRE N'EST PAS POUR MOI... PAS POUR KURT WAGNER!
QU'ILS VIENNENT, S'IL LE FAUT... QU'ILS ESSAIENT DE ME TUER...
VOILA! NOUS L'AVONS!
DESCENDS, MONSTRE! DESCENDS... OU ON VA TE BRULER VIF!
ALLEZ-VOUS EN, IDIOTS! JE N'AI RIEN FAIT!

Art. : Dave Cockrum

Pourchassé! Première apparition de Diablo dans *Giant-Size X-Men* n° 1, en mai 1975.

Par la suite, les craintes de Stefan se réalisent : il devient fou et se met à massacrer des enfants – en fait, ce sont des êtres semi-humains, appartenant à une race cachée. Kurt traverse l'Europe pour revenir en Allemagne et engage une lutte contre son frère. Accidentellement, il le tue en lui brisant le cou. Il est alors poursuivi par les villageois qui croient que ce diable est le tueur d'enfants. Ils le pourchassent dans les rues avec des torches et des fourches.

LE COUP DU « BAMF » !

Kurt est sur le point de se faire tuer par la foule. C'est alors que les villageois sont figés sur place par l'intervention du professeur Xavier – qui, à cette époque, recrute pour sa nouvelle équipe de X-Men. Le premier groupe est en effet porté manquant, piégé sur l'île vivante de Krakoa. Pour le récupérer, Épervier (Thunderbird), Feu de Soleil (Sunfire), le Hurleur (Banshee), Tornade (Storm), Colossus, Wolverine et Diablo, avec Cyclope, seul membre d'origine restant, vont avoir du fil à retordre.

C'est là que Diablo démontre qu'il n'est pas juste un mutant doué pour ramper et sauter – mais qu'il peut aussi (et surtout) se téléporter, c'est-à-dire disparaître d'un endroit et réapparaître à un autre, ne laissant derrière lui qu'une traînée de fumée sulfureuse et le son de l'air qui remplit brusquement un vide : « bamf » !

Avec l'équipe, Diablo combat des méchants, tels le comte Nefarious, Magnéto et les Sentinelles (qui chassent les mutants). Mais il a aussi ses batailles intimes à mener, étant donné sa crainte d'apparaître en public, sa foi catholique très vive et ses difficultés à s'intégrer à la vie de groupe.

Haut vol! Les dons acrobatiques de Kurt deviennent indispensables aux X-Men.

Art. : John Byrne

UN DIABLE DE BRETTEUR

Diablo montre bientôt un autre talent, une grande habileté d'escrimeur ! Il manie l'épée et le sabre mieux qu'un mousquetaire – non seulement avec ses deux mains, mais aussi avec ses deux pieds et sa queue ! Endossant un déguisement holographique qui lui donne une apparence humaine, il s'efforce de ressembler à Errol Flynn. Du coup, il se sent mieux dans sa peau et mieux dans l'équipe. D'autant qu'il fait un pari avec Wolverine : descendre une rue de Salem sous son aspect naturel. Après cet exploit, il refuse de porter derechef son déguisement holographique. Et il tombe amoureux d'une sculpturale hôtesse de l'air, Amanda Sefton, qui n'est nullement gênée par son aspect. Il découvre

MUTANT ? OUI... J'AI DEJA ENTENDU CE MOT!
TU ES UN MUTANT, KURT.
JE PEUX T'AIDER A DEVELOPPER TON POTENTIEL!
POUVEZ-VOUS M'AIDER A DEVENIR NORMAL ?
APRES CE QUI S'EST PASSE CE SOIR, KURT... TU LE SOUHAITES ENCORE VRAIMENT ?
PEUT-ETRE PAS, JE VEUX SEULEMENT ETRE UN KURT WAGNER COMPLET!
SI VOUS POUVEZ FAIRE CELA, PROFESSEUR, JE PARS AVEC VOUS.

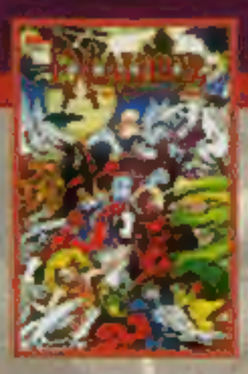
Art. : Dave Cockrum

Sauvé par le professeur X. Diablo est recruté dans la toute nouvelle équipe des X-Men.

Art. : John Bolton

Novembre 1985
Nightcrawler n° 1
Kurt est piégé dans le monde des Bamfs !
Art. : Dave Cockrum

Avril 1986
Uncanny X-Men n° 204
Diablo rompt avec Amanda Sefton.
Art. : June Brigman



1987
Excalibur : Sword is Drawn One-shot
Kurt forme Excalibur, l'équipe britannique.
Art. : Alan Davis

Juin 1988
X-Men Unlimited n° 19
Voyage en Enfer pour châtier Bélasco.
Art. : Jim Calafiore

... LE PETIT KURT WAGNER, UNE HEURE APRES SA NAISSANCE, A ETE TROUVE PRES DE SON PERE MOURANT ET RECUEILLI PAR MARGALI SZARDOS, GITANE ET REINE DES SORCIERES, QUI L'A ELEVE.
STEFAN ET JIMAINE, LE FILS ET LA FILLE DE MARGALI, ET KURT, S'AIMAIENT TOUS TROIS TENDREMENT...
KURT REVERAIT STEFAN, SON AINE. IL SERAIT MORT POUR LUI. MAIS CELUI-CI LUI A DEMANDE BIEN DAVANTAGE.
NOUS VOILA FRERES DE SANG, STEFAN.
OUI, MAIS J'AI PEUR DU COTE OBSCUR DE MON AME.
JURE-MOI, KURT... QUE, SI UN JOUR, JE FAIS LE MAL... SI JE PRENDS UNE VIE INNOCENTE...
... TU ME TUERAS !
KURT SOURIT... MAIS VOYANT QUE SON FRERE NE PLAISANTAIT PAS, IL JURA...
SUR SON HONNEUR, SUR SON AME IMMORTELLE.
OR, PRECISEMENT, BIEN DES ANNEES PLUS TARD, PRES DU VILLAGE BAVAROIS DE WINZELDORF, STEFAN ASSASSINA... SANS RAISON... ET KURT L'AFFRONTA, POUR L'EMPECHER DE RECOMMENCER.
Art. : John Romita Jr

Implacable destin ! Les X-Men apprennent comment Kurt Wagner est devenu fratricide.

en outre que sa fourrure bleue est un excellent camouflage dès que la nuit tombe.

Mais le jour de son anniversaire, Kurt a une drôle de surprise : un cadeau envoyé par sa sœur, Jimaine. Il se trouve alors piégé par sa mère adoptive, Margali, pris dans une incroyable illusion qui ressemble à l'enfer de Dante. Il s'avère que cette Margali est en réalité une puissante sorcière, adepte d'une méthode de magie appelée le « Sentier Détourné ». Les X-Men font alors appel au Dr Strange, dont les pouvoirs sont supérieurs à ceux de Margali, et apprennent l'étrange histoire de la famille de Diablo et le passé complexe de celui-ci. À propos de complexité, l'affaire se corse à nouveau puisqu'on apprend que la belle Amanda, en réalité, n'est autre que Jimaine, la « sœur » de Diablo !

STEFAN, MON FILS... MON PAUVRE FOU CHERI... POURQUOI NE M'AS-TU RIEN DIT ? J'AURAIS PU T'AIDER... TE SAUVER !
KURT, MON FILS...
JE T'AI AIMÉ DE TOUTE MON AME ! JE NE TROMPAIS. PARDON.

Absolution. Margali apprend la vérité sur Stefan.

LE DIABLE ET LE BON DIEU

Lorsque la belle adolescente nommée « Kitty Pride » rejoint les X-Men, elle est très troublée par l'aspect de Kurt. Elle a même du mal à le supporter. Cependant, elle se trouve vite possédée par sa propre version future, Kate Pryde, et ressent alors un sentiment profond pour le mutant bleu.

Kate mobilise les X-Men pour empêcher l'assassinat du sénateur Kelly, afin de prévenir de cauchemardesques « jours d'un futur passé ». Les assassins appartiennent à la nouvelle Confrérie des Mauvais Mutants, dirigée par Mystique – qui, elle aussi, a les yeux jaunes et la peau bleue. Kurt remarque évidemment ces traits et presse Mystique de questions. Elle lui répond simplement qu'il n'a qu'à demander à Margali Szardos !

Et Kurt laisse apparaître sa foi religieuse quand il combat Dracula, avec les X-Men. Il repousse en effet le vampire en formant une croix – la chose n'étant possible qu'à un véritable chrétien ! Il montre à nouveau sa nature profondément religieuse quand il est kidnappé, avec les autres X-Men, par le Beyonder, et transporté dans un autre monde. En effet, lorsque le Beyonder prend forme humaine pour venir sur la Terre, Kurt ne manque pas de s'interroger sur cet être tout-puissant qui a l'aspect d'un homme. Spirituellement ébranlé, il va consulter un prêtre.

Cependant, il progresse dans la maîtrise de ses dons et se révèle désormais capable de téléporter un objet. Il va ainsi endommager l'être techno-organique que l'on appelle le « Mage ». Mais il est lui-même blessé lors d'une explosion, au cours d'une téléportation. Plus tard, il est de nouveau

Décembre 1989
Excalibur
n° 16
Diablo rencontre Kymri et son peuple pirate.
Art. : Alan Davis

Novembre 1990
Excalibur
n° 31
Il affronte le fils de Krakoa.
Art. : David Ross

Octobre 1993
Excalibur
n° 70
Cerise est emprisonnée par les Shi'ar !
Art. : Ken Lashley

Mai 1996
Excalibur
n° 97
Diablo a un nouveau look et un nouveau costume.
Art. : Casey Jones

Art. : Alan Davis

Les bons amis ! Excalibur, première mouture.

touché par le Maraudeur Riptide, lors d'un combat contre les Morlocks sous les rues de New York. Kurt tombe dans le coma.

MARMELADE DE CERISE

Avec Colossus et Shadowcat (Kitty), Kurt récupère sur l'île de Muir, sous la houlette de Moira MacTaggert, amie et confidente du professeur X. En apprenant la mort (apparente) des autres X-Men, il rejoint l'équipe mutante britannique Excalibur, dirigée par Captain Britain, avec pour coéquipiers Shadowcat, Rachel, Meggan et Widget (Bidule), adepte de la téléportation transdimensionnelle.

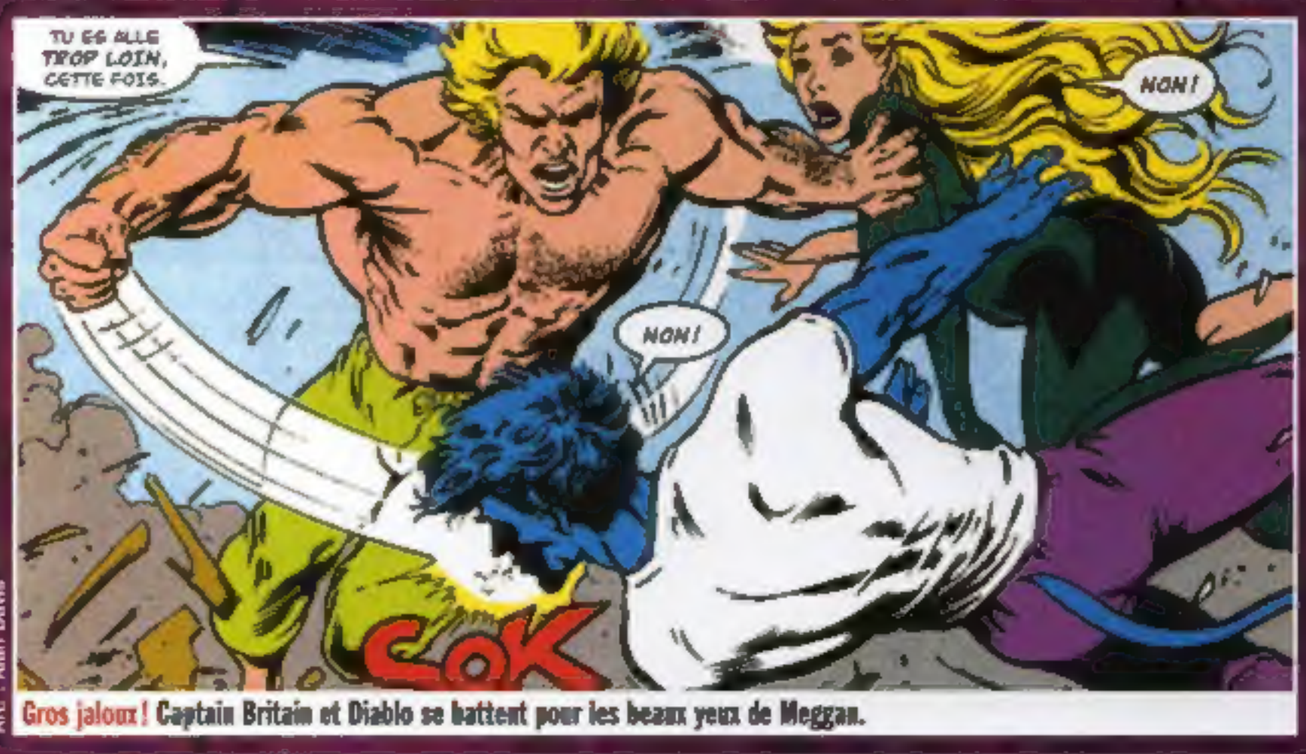
L'équipe voyage dans le multiverse, rencontrant des avatars. On remarque alors que Kurt semble au mieux avec la très fraîche Meggan – dont le talent, la métamorphose, s'accorde fort bien avec les siens. Mais c'est la petite amie de Captain Britain, qui ne l'entend pas de cette oreille. Il y a bataille et... Kurt se fait casser la jambe !

Ensuite, il monte sa propre équipe temporaire, les N-Men, avec une bande de mercenaires aliens, les Technets – de vrais phénomènes de foire ! Suite à cette expérience, il dirige Excalibur quand l'équipe se reforme. Et son don de téléportation va alors le mettre en avant dans l'intervention d'Excalibur pour restaurer l'ordre naturel du multiverse (sous la direction occulte de Merlyn).

Kurt est ensuite kidnappé par une équipe de savants qui découvrent que ses dons lui apportent une intéressante particularité : il est capable de contrôler les liens atomiques internes entre ses molécules et celles des autres objets (ce qui lui permet de coller à des surfaces solides), et son corps est alors placé dans une sorte de poche, absorbant la lumière, ce qui le rend transparent dans l'obscurité. C'est en fait ce phénomène-là qui lui permet de se téléporter d'un endroit à un autre.

Art. : Carlos Pacheco

Art. : Ken Lashley



Art. : Alan Davis

Gros jaloux ! Captain Britain et Diablo se battent pour les beaux yeux de Meggan.

Septembre 1996
Excalibur
n° 116
Diablo est kidnappé par Sidri !
Art. : John Cassaday

Janvier 2001
X-Men Unlimited
n° 30
Il quitte les X-Men après la mort de Colossus.
Art. : Michael Golden

Février 2001
X-Men : Magik
n° 3
Kurt va dans les Limbes pour sauver l'Univers.
Art. : Liam Sharp

Février 2002
Nightcrawler (vol. 2) n° 1
Kurt tente de briser un anneau d'esclave...
Art. : Matthew Smith

Jeux du cirque ! Margali, déguisée en Amanda Sefton, relate le cruel destin des artistes de cirque.

Art. : Jim Calafiore

Pauvre orphelin ! Diablo doute de sa mère adoptive.

Art. : Jim Calafiore

L'épisode suivant est heureux : c'est, pour Diablo, le temps des cerises – ou plutôt « de Cerise ». Il s'agit d'une jeune femme débordante de vie et de joie – et extraterrestre ! –, qui rejoint Excalibur. Notre Kurt se charge de lui montrer les coutumes de la Terre… dont certaines, on le sait, sont fort agréables. Mais il découvre que la belle a été condamnée pour avoir liquidé l'équipage complet d'un vaisseau spatial Shi'ar – on apprendra plus tard que c'est plus compliqué !

Ensuite – autre histoire de femme –, revoilà Margali ! Kurt et Amanda Sefton tentent de récupérer la mystérieuse Épée de l'Âme, liée à Shadowcat, que se disputent les sorciers du « Sentier Détourné » pour acquérir la suprématie. Margali récupère l'épée, soi-disant pour calmer le jeu, mais en fait pour prendre elle-même le pouvoir chez les sorciers.

Art. : Carlos Pacheco

En avant, mes braves ! Kurt dirige Excalibur, nouvelle formule, avec Pete Wisdom et Colossus.

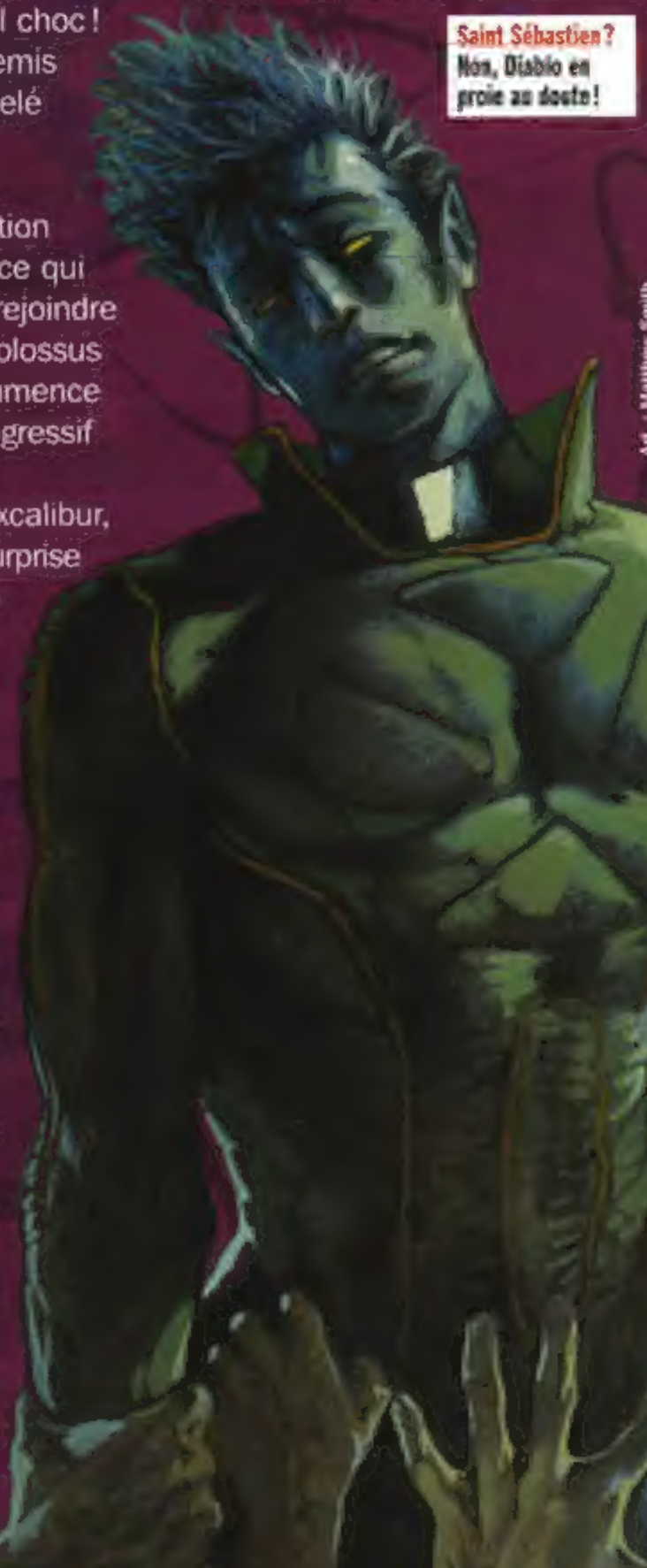
Diablo et Shadowcat reconstituent une nouvelle fois Excalibur, à l'île de Muir, et recrutent de nouveaux membres, dont Amanda Sefton. C'est alors que Kurt découvre que sa véritable mère est Mystique. Quel choc ! Il n'en est pas encore remis quand Excalibur est appelé par une organisation dénommée « Black Air », pour s'occuper de la nation mutante de Genosha – ce qui amène Pete Wisdom à rejoindre l'équipe. Avec encore Colossus à ses côtés, Diablo commence à arborer un look plus agressif et à porter une épée.

Il continue à diriger Excalibur, même après le départ surprise de sa petite amie. Mais il apprend que ses vieux copains du cirque ont été tués. Il va au cirque et tombe sur Amanda, qui lui dit que Margali a été emprisonnée par le démon Bélasco et que l'Épée de l'Âme se trouve dans les Limbes.

Ils tentent ensemble une mission de récupération, mais Kurt découvre qu'Amanda et sa mère ont échangé leurs âmes – et que c'est aux côtés de cette dernière qu'il combat ! Ils triomphent de Bélasco – et Amanda reste dans les Limbes pour y régner. Mais Diablo se sent trahi.

DIABLO DANS UN BÉNITIER

Kurt revient alors en Amérique avec Colossus et Shadowcat pour réintégrer les X-Men et rechercher le professeur X. Le jour du mariage de Captain Britain et de Meggan, Excalibur est officiellement dissous.



Art. : Matthew Smith

Mai 2002
Nightcrawler
(vol. 2) n° 4
Kurt se croit inapte à la prêtrise.
Art. : Matthew Smith

Juin 2002
X-Men
(vol. 2) n° 101
Le mystérieux Néo tire à l'arc sur Diablo.
Art. : Leinil Francis Yu

Septembre 2003
Exiles
n° 30
Rencontre avec sa fille d'une autre dimension.
Art. : Clay Henry

Octobre 2003
Uncanny X-Men
n° 428
La véritable origine de Diablo enfin révélée !
Art. : Philip Tan

LA TRIBU DES OREILLES POINTUES

Vous trouvez Kurt Wagner plutôt étrange... mais que direz-vous de ses *alter ego* venus de réalités alternatives ?

Art. : Dave Cockrum

BAMF

N'est-elle pas vraiment mignonne, cette petite peluche ? Créée à l'origine par Kitty Pride, dans une histoire pour endormir les enfants, elle s'est révélée plus réelle que prévu ! Diablo, de passage sur l'île de Bamf, a découvert ces charmantes petites créatures qui lui ont affirmé qu'il était leur papa !

Art. : Ken Lashley

ÂGE DE L'APOCALYPSE

Dans le monde dominé par Apocalypse, Kurt combat aux côtés de sa mère, Mystique, pour libérer la Terre de la tyrannie. Cette version plus intense de Diablo utilise son don de téléportation pour démembrer et décapiter tous ceux qui s'interposent !

Art. : Stuart Immonen

ULTIMATE

Capturé par le projet Weapon X, le Kurt Wagner de l'univers Ultimate est asservi et forcé de combattre les siens. Une fois libéré, il paraît s'intégrer tout à fait normalement à l'équipe des X-Men – jusqu'à ce qu'il kidnappe sa coéquipière Dazzler parce qu'elle a repoussé ses avances... Quelle ingrate !

TERRE-X

Dans ce monde alternatif, Kurt Wagner perd un bras mais trouve un aspect humain. Ce qui lui vaut d'être pourchassé dans les rues – car pratiquement toute la population est composée de... mutants ! Il passe un accord avec le redoutable Méphisto et le voilà transformé en démon ! Sa mémoire se brouille et il devient Bélasco.

Art. : Douglas Braithwaite

TERRE 597

Dans ce temps alternatif, Diablo est un nazi, alors que l'Allemagne a gagné la Deuxième Guerre mondiale. Excalibur existe sous la forme de la Lightning Force. Le Kurt de ce monde est un frimeur et un macho, persuadé qu'aucune femme au monde ne peut lui résister.

Art. : Marshall Rogers

Art. : Ron Garney

Chrétien en diable ! Kurt affronte l'Église de l'Humanité.

Kurt demeure avec les X-Men jusqu'à la mission contre Sinistre et le Maître de l'Évolution, lorsque tous les mutants sont temporairement privés de leur pouvoir. Il décide alors de changer de vie et de devenir un prêtre catholique.

Pris pour cible par les Néos, il est touché d'une flèche dans le dos – et reprend du coup contact avec les X-Men. Il oscille entre les deux rôles : super-héros et prêtre...

Quand Colossus meurt, Kurt est très secoué. Après des confrontations avec Sinistre, qui prétend qu'il peut créer un clone de Colossus, il quitte brièvement l'équipe. Il y revient, alors qu'il a été ordonné prêtre, pour lutter contre l'Église de l'Humanité et son Suprême Pontife. Cet « antipape », cherchant à discréditer l'Église catholique, a déstabilisé l'esprit de Kurt afin que celui-ci soit candidat à la papauté !

LE DIABLE AU CORPS

Kurt découvre alors la vérité sur sa naissance et sur Mystique. Métamorphosée en aristocrate allemande, celle-ci a épousé le baron Christian Wagner, qui est mort peu après. Mais au moment de la naissance de Kurt, elle s'est déconcentrée

DANS LA VIE, AVANT TOI, J'AVAIS TOUT CE QUE JE VOULAIS...
J'ÉTAIS HEUREUSE, RICHE, PUISSANTE...
... COMMENT AI-JE PU ÊTRE AUSSI STUPIDE ? COMMENT T'AI-JE LAISSÉ ME FAIRE CELA, À MOI ?!

JE VAIS CHANGER D'APPARENCE ET M'ÉCHAPPER, CERTES, MAIS SANS RIEN.
SANS ARGENT, SANS VÊTEMENTS, SANS RIEN QUI VAILLE QUELQUE CHOSE.

Art. : Sean Phillips

Le grand saut ! Kurt apprend la cruelle vérité à propos de sa mère.

Décembre 2003
Wolverine (vol. 3) n° 6
Diablo aide Wolverine à reprendre ses esprits.
Art. : Esad Ribic

Janvier 2004
Uncanny X-Men n° 433
Kurt apprend la vérité sur son ascendance.
Art. : Philip Tan

Juillet 2004
Uncanny X-Men n° 444
Kurt rejoint l'équipe X.S.E. de Tornade.
Art. : Alan Davis

Novembre 2004
Nightcrawler (vol. 3) n° 1
Il est le lien des X-Men avec le surnaturel.
Art. : Greg Land

Art. : Philip Tan

L'infernale vérité ! Diablo comprend que son ascendance sent le soufre.

et a retrouvé sa peau bleue et ses yeux jaunes. Son fils dans les bras, elle a été pourchassée comme sorcière par les villageois armés de fourches. Mystique a jeté son diablotin dans un ravin. Mais le vrai père de Diablo est le mutant « Azazel » qui a été exilé dans une autre dimension par les « bons » mutants. Il a tenté de se libérer en mettant enceintes, à distance, des jeunes femmes comme Mystique, afin d'avoir des enfants tels que Diablo, possédant le don de téléportation. C'est lui qui a récupéré le bébé et qui l'a confié à Margali. Après avoir triomphé d'Azazel, Diablo se découvre une nouvelle famille de demi-frères à fourrure. Désormais, il sait qui il est et d'où il vient.

Comme membre de l'équipe X.S.E. de Tornade, à New York, ce diable d'homme se laisse aller à flirter, non seulement avec son leader, mais aussi avec la nouvelle Marvel Girl et l'infirmière Christine Palmer. Mais le problème de ses origines l'obsède toujours. Suivant les traces de Margali, il tombe à nouveau sur l'Épée de l'Âme, et cette fois, il la manie lui-même. Le voilà embarqué sur la voie magique du « Sentier Détourné »... M

L'épée cachée ! Margali montre à Kurt où l'Épée de l'Âme était dissimulée.

Art. : Derick Robertson

LA LUMIERE DE VIE SOUFFLE EN MOI JAMAIS UN MERVEILLEUX N'A EU UNE TELLE ENERGIE...
ET UN JUJU.
EXCALIBUR... ET LES PARADINS!
ON AURAIT DU LES PRENDRE AVEC NOUS!
ACCEPTEZ-VOUS DE VOUS AIDER, DIABLO...
OUI.
NON.
NOUS NE VOUS AIDERONS PAS!

Art. : Alan Davis

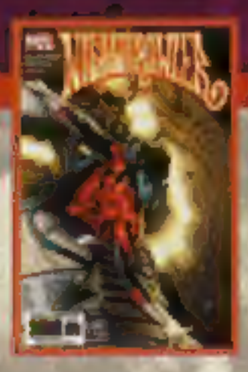
MOMENTS FORTS

LES CORSAIRES DE L'ESPACE

Chris Claremont et Alan Davis ont écrit une histoire pour *Excalibur*, dans la série *Crosstime Caper*, au cours de laquelle Diablo entraîne l'équipe à travers un voyage dans l'espace – et au-delà. Il s'agit en réalité d'une adaptation du roman *John Carter of Mars*, d'Edgar Rice Burroughs, et il n'est donc pas étonnant d'y voir des chevaliers musclés et des jeunes filles girondes plutôt légèrement vêtues... sans parler des vaisseaux spatiaux, des traîtres immondes et des paladins brandissant leurs épées. Dans cette épopée, Diablo affronte un tas de pirates à peau bleue – et a une expérience intéressante avec la princesse Anjulie, aux formes généreuses. Bien entendu, tout est trompeur et illusoire. Ainsi, il s'avère que la princesse utilise Kurt pour ses propres visées et se propose de sacrifier Excalibur à un méchant venu d'au-delà de l'espace et du temps (la créature étant un hommage au maître en abominations cosmiques, Lovecraft). C'est une aventure joyeuse et exubérante, dans la grande tradition.

ET LE REGARD DANS LES YEUX D'ANJULIE...
WHOOPS!
POUR CE GENRE DE TRAITEMENT, CHER DIABLO...
... JE DEVRAIS PEUT-ETRE MOI-MEME ETRE INONDEE DE LA TETE AUX PIEDS!

Art. : Alan Davis



Mars 2005
Nightcrawler (vol. 3) n° 5
Kurt affronte un hôte des zombies du métro.
Art. : Greg Land

Novembre 2005
Nightcrawler (vol. 3) n° 10
Il découvre dans son corps l'Épée de l'Âme.
Art. : Derick Robertson

Janvier 2006
Nightcrawler (vol. 3) n° 12
Méphisto tente de corrompre Kurt.
Art. : Derick Robertson

Mai 2006
Uncanny X-Men n° 471
Kurt contre les commandos de la mort Shi'ar.
Art. : Brian Ian

MARVEL®

© 1989 MARVEL ENT. GROUP, INC.

TM

$1.50 US
$2.00 CAN
16
DEC
02711

APPROVED BY THE COMICS CODE AUTHORITY

THE CROSS-TIME CAPER

EXCALIBUR™

KURT WAGNER'S WARLORD OF ?

ALAN DAVIS · NEARY

La héros en gloire ! Hommage clin d'œil de Chris Claremont à l'illustrateur Frank Frazetta.

DIABLEMENT VÔTRE

L'Allemand Kurt Wagner est Diablo, le roi de la téléportation. Nick Abadzis enquête sur les pouvoirs et les motivations du plus énigmatique des mutants de Marvel.

Art Greg Land

STRANGER IN THE NIGHT

Le terme « nightcrawler », en anglais, désigne quelque chose qui se glisse dans la nuit, un insecte ou un reptile invisible, menaçant, prêt à bondir sur le voyageur innocent. Compris ainsi, le nom de guerre de Kurt Wagner est parfaitement inapproprié. En effet, il s'agit d'un être fondamentalement gentil, malgré ses dehors étranges, qui n'a rien d'un révolté. Certes, c'est aussi un esprit tourmenté, profondément religieux (et c'est pourquoi son nom français, « Diablo », est aussi très trompeur), qui a détesté son propre aspect.

Mais pour bien apprécier le personnage, outre ses pouvoirs, il convient de comprendre qu'il est en paix avec lui-même.

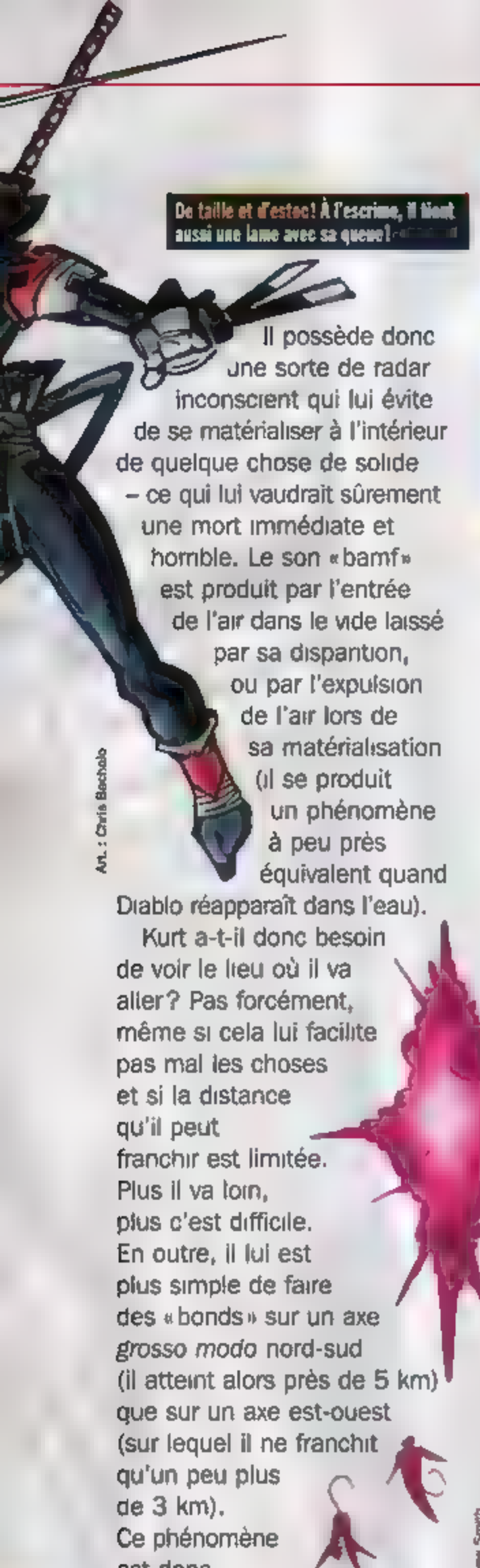
Le pouvoir principal de Diablo, c'est son don de téléportation, que l'on désigne ordinairement par le fameux « bamf ». Il est en effet capable de passer dans une autre dimension, dans laquelle il voyage, avant de repasser dans la sienne. Les lois physiques de cet « ailleurs » sont sans doute très spéciales puisque Diablo franchit les distances en un clin d'œil, réapparaissant instantanément dans son monde, avec juste une légère odeur de soufre, qu'il ramène avec lui. Wagner n'a pas conscience de ce passage dans une autre dimension – c'est seulement une étape naturelle du processus de téléportation.

Le changement de lieu de Diablo est manifestement instinctif. Il lui suffit de décider où il veut aller, et il y va.

TOUT PRÈS WOLVERINE... MAIS AUSSI
JE NE PEUX FIGURER LA TÉLÉPORTATION SUR LE TOIT DE JEAN
... JE NE VOIS PAS CE QU'IL Y A PERDRE, OR IL FAUT [illegible] TEMENT OU J'ARRIVE QUAND JE ME TÉLÉPORTE. MAIS CETTE MANIÈRE EST TOUT AUSSI BONNE

Art Dave Cockrum

Numéro de haute voltige. Diablo est un acrobate d'une aisance proprement... diabolique!



Art. : Chris Bachalo

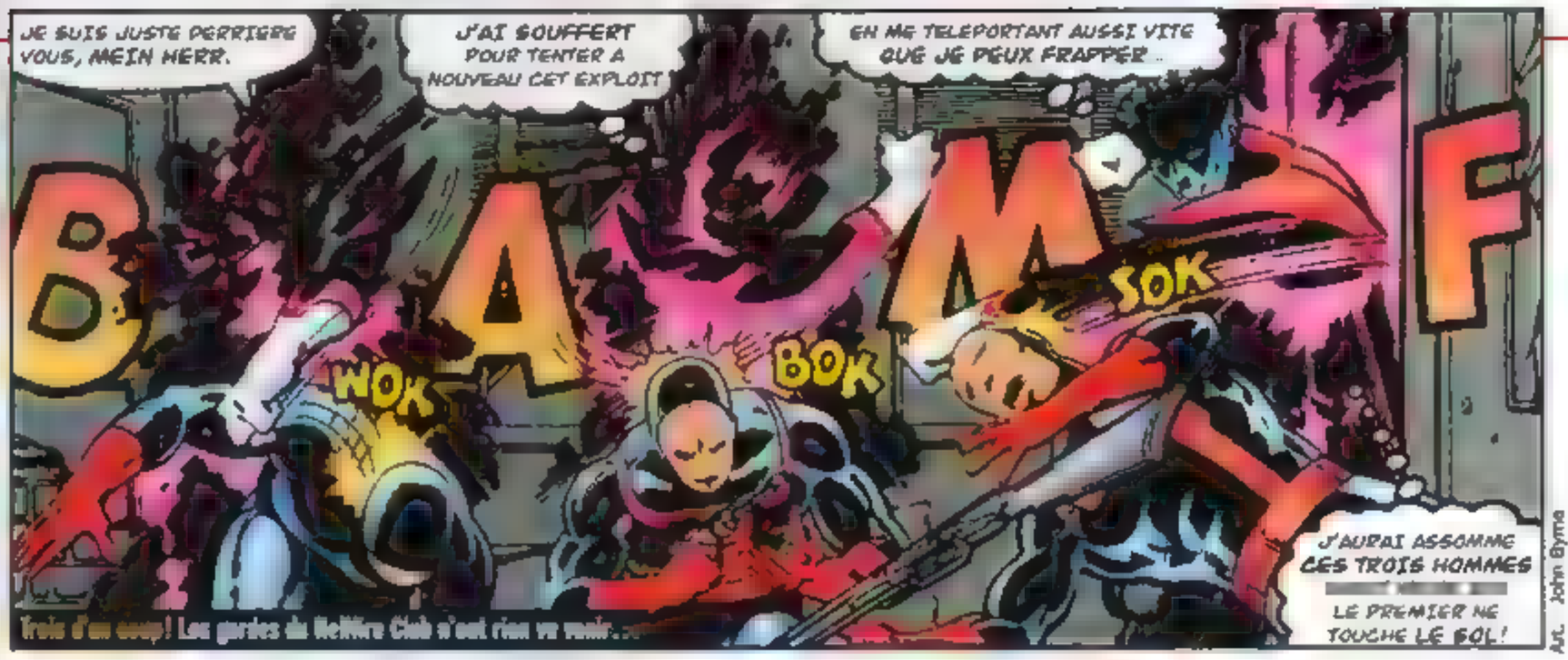
Il possède donc une sorte de radar inconscient qui lui évite de se matérialiser à l'intérieur de quelque chose de solide – ce qui lui vaudrait sûrement une mort immédiate et horrible. Le son « bamf » est produit par l'entrée de l'air dans le vide laissé par sa disparition, ou par l'expulsion de l'air lors de sa matérialisation (il se produit un phénomène à peu près équivalent quand Diablo réapparaît dans l'eau).

Kurt a-t-il donc besoin de voir le lieu où il va aller? Pas forcément, même si cela lui facilite pas mal les choses et si la distance qu'il peut franchir est limitée. Plus il va loin, plus c'est difficile. En outre, il lui est plus simple de faire des « bonds » sur un axe *grosso modo* nord-sud (il atteint alors près de 5 km) que sur un axe est-ouest (sur lequel il ne franchit qu'un peu plus de 3 km). Ce phénomène est donc évidemment en relation avec le magnétisme terrestre. Il peut également se téléporter en hauteur, mais c'est pour lui dangereux et épuisant ; sa limite en altitude est de l'ordre de 3 km. Il peut en outre téléporter avec lui des objets, et même des personnes – mais celles-ci ressentent alors parfois des effets secondaires, notamment des nausées et de la fatigue.

Par ailleurs, l'heureux Kurt Wagner est pourvu d'une queue préhensile d'un peu plus d'un mètre de long, qui prolonge sa puissante et souple colonne vertébrale. Elle est assez forte pour supporter le poids de son corps, et il l'utilise souvent comme une troisième main – excellent escrimeur, il manie aussi l'épée avec cette queue.

D'autre part, il n'a que trois doigts à chaque main et deux orteils à chaque pied, mais ils sont plus longs que chez un homme normal. De même que pour son coéquipier le Fauve, cette particularité lui permet de se tenir parfaitement à l'aise, en s'accrochant des mains et des pieds, sur une surface où un individu ordinaire pourrait à peine grimper. Kurt est de plus un acrobate incroyable, d'un niveau sans doute proche de Spider-Man.

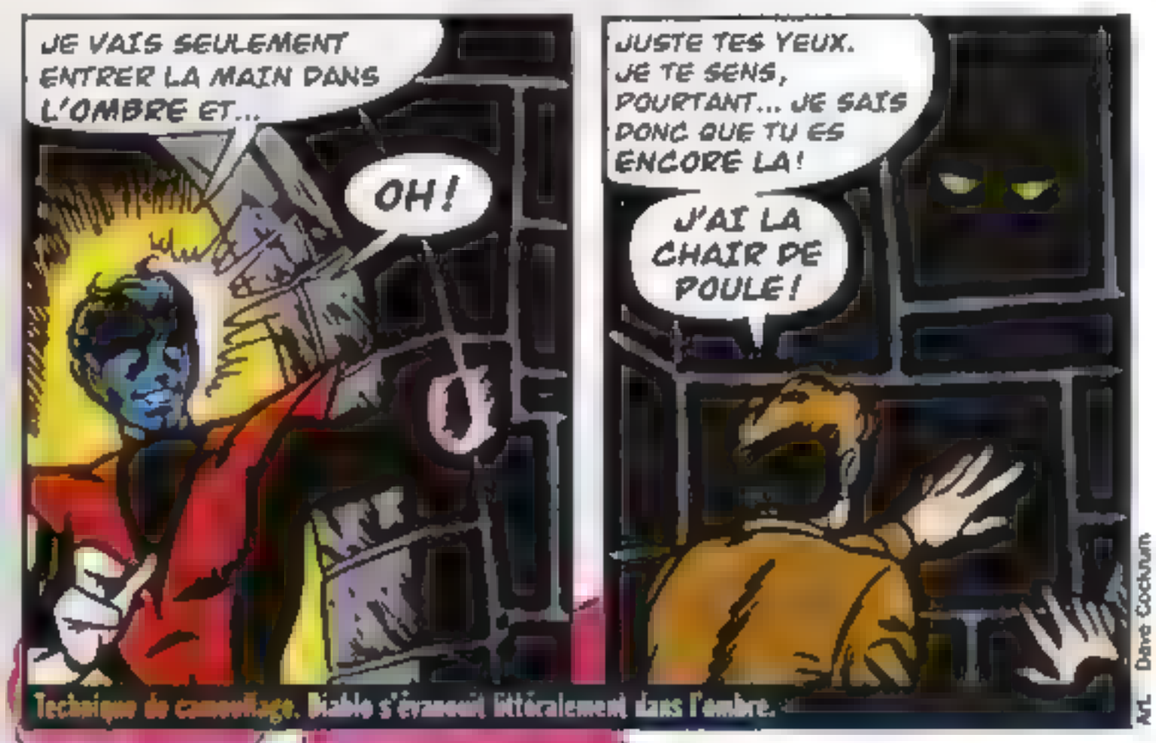
Il est aussi doué de vision nocturne et, grâce à sa connexion avec la dimension dans laquelle il se téléporte et sa fine fourrure sombre, il passe inaperçu dans l'ombre.


JE SUIS JUSTE DERRIERE VOUS, MEIN HERR.
J'AI SOUFFERT POUR TENTER A NOUVEAU CET EXPLOIT
EN ME TELEPORTANT AUSSI VITE QUE JE PEUX FRAPPER...
B
A
M
F
WOK
BOK
SOK
J'AURAI ASSOMME CES TROIS HOMMES
LE PREMIER NE TOUCHE LE SOL!
Trois d'un coup! Les gardes du Hellfire Club n'ont rien vu venir...

Art. : John Byrne

SAINT DIABLO

Les particularités physiques qui l'affectent ne doivent pas être faciles à vivre. Pourtant, il a suffisamment de force morale pour les accepter et pour leur donner un sens religieux. En effet, Kurt est croyant, et son apparence physique apparaît pour lui,


JE VAIS SEULEMENT ENTRER LA MAIN DANS L'OMBRE ET...
OH!
JUSTE TES YEUX. JE TE SENS, POURTANT... JE SAIS DONC QUE TU ES ENCORE LA!
J'AI LA CHAIR DE POULE!
Technique de camouflage. Diablo s'évanouit littéralement dans l'ombre.

Art. : Dave Cockrum

en quelque sorte, comme une épreuve lui permettant de s'élever spirituellement. Quel paradoxe en effet : cet être bizarre, qui est la représentation du diable de l'imagerie chrétienne, devient lui-même chrétien au point d'étudier la théologie! D'ailleurs, il ne manque pas d'apprécier lui-même l'humour de la situation, car le sens de l'humour est un trait essentiel de son caractère. Nightcrawler/Diablo est certes une créature de l'obscurité et de l'ombre, mais c'est en tout cas un vrai gentleman parmi les super-héros.

Art. : Matthew Smith

BAMF

RELATIONS D'ENFER!

Malgré sa peau bleue et ses yeux jaunes, Diablo s'est fait beaucoup d'amis, car il a eu une vie sociale bien remplie. Colin Clayton et Chris Dows s'enfoncent dans l'ombre pour compter les relations, bonnes ou infernales, de Kurt.

Art Darick Robertson

EXCALIBUR

Après avoir dégusté au moment du Massacre des Mutants, Kurt et Shadowcat s'associent avec Brian «Captain Britain» Braddock, sa petite amie, Meggan, et Rachel «Marvel Girl» Summers. Ils forment l'équipe connue sous le nom d'«Excalibur», basée au Royaume-Uni (et dans le phare de Captain Britain), pour reprendre la tâche des X Men, présumés morts! Mais Kurt s'intéresse d'un peu trop près à Meggan (ce qui lui vaut un pugilat d'enfer avec Captain Britain et une jambe cassée!). Leader de fait, il voyage dans le temps, combat le Dr Fatalis et finit par comprendre que l'équipe a été réunie en sous main par Roma et Saturnyne, pour qu'elle sauve l'Omnivers.

LES N-MEN

Excalibur avait combattu une bande de mercenaires venus de divers mondes, appelée les «Technets». Après avoir été manipulés par Roma et exilés, ils sont récupérés par Diablo, suite à l'éclatement d'Excalibur. Ce sont des créatures bizarres portant de drôles de noms – Waxworks, Joyboy, Bodybag, Ringtoss, Scatterbrain, China Doll, Ferro4 et Thug. Diablo leur donne des missions, pour les occuper, tandis que ces N-Men copinent avec Micromax et Kylun, et assistent à l'arrivée de Cerise. Difficile de dire ce qu'ils auraient pu réaliser car, lorsque la Terre a été sur le point d'être détruite par Necrom, ils ont tous detalé! Heureusement, ce Necrom a été écrasé par Excalibur (reconstitué).

Art Alan Davis

Excalibur. Les nouvelles aventures du Club des Cinq!

Les N-Men. Un parfum de conte de fées...

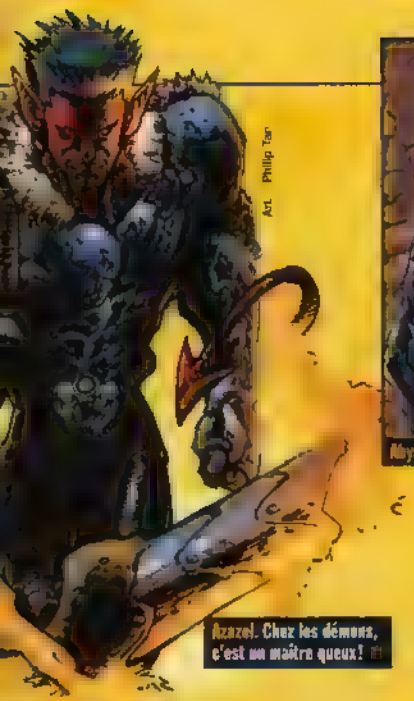
AMOUR

CERISE

Elle est belle, cette fille de l'empire Shi'ar, mais elle porte la cerise! Quand il cueille ce beau fruit, il ne sait pas que c'est une fugitive de son monde et qu'elle est accusée de meurtre. Il en devient fou immédiatement – il faut dire qu'elle est vraiment charmante, qu'elle l'embrasse sans arrêt et qu'elle a des plumes terriblement douces en guise de cheveux. On apprendra par la suite, qu'en réalité, elle n'est pas coupable de grand-chose. Elle est finalement amnistiée, mais reçoit l'ordre de retourner dans l'empire Shi'ar. Elle doit laisser derrière elle son bel amoureux aux yeux couleur jonquille. Reviendra-t-il un jour, le temps de Cerise?

Art Alan Davis

Cerise. Le gâteau et la cerise à elle toute seule!



le lanceur de couteaux maori dénommé «Kiwi Black». Les trois fistons vont s'unir contre leur damné papa!

FAMILLE ET AMIS

AZAZEL

Pendant longtemps, Diablo a eu pour papa... un point d'interrogation! Et les silences de Mystique n'ont guère aidé à lever le voile. Finalement, Kurt apprend que son père est un certain Azazel (le nom est cité dans l'Ancien Testament, parmi les cadres de l'Enfer!). Résumons l'histoire : il a fait un enfant à Mystique, qu'il a abandonnée illico. Celle-ci, après la naissance, a jeté le bébé dans un précipice. Le papa l'a récupéré, mais pour le refiler à une autre femme (Margali) : il projette en fait d'utiliser Kurt (et d'autres rejetons) pour faire venir son parent, l'ignoble Neyaphem, sur la Terre afin d'en prendre le contrôle. Au terme d'une grande bataille, Azazel se fait piéger dans sa dite dimension. Mais il pourrait bien repointer bientôt chez nous ses oreilles et sa queue!

ABYSS ET KIWI BLACK

Diablo bavardait tranquillement avec ses copains à Westchester quand il est brutalement tombé en transe. Il a ensuite piqué un jet et a volé jusqu'à la Isla de Demonas où il a fait la connaissance de deux jumeaux, ses demi-frères. Ceux-ci se sont révélé être Nils Styger (Abyss), qui a servi avec X-Corps, et

MARGALI ET STEFAN SZARDOS

Haut placée chez les sorcières et reine chez les gitans, Margali a eu le bon cœur de recueillir le bébé à fourrure bleue qu'elle a trouvé – c'est du moins ce qu'elle prétend! Elle a ensuite élevé le petit Kurt dans le cirque où elle disait la bonne aventure. Ses deux enfants, Jimaine et Stefan, ont été très proches de Kurt. Mais ce dernier a accidentellement tué Stefan, qui était sous l'emprise du démon Hive. Pour se venger, Margali tente d'assassiner Kurt. Elle échoue – et lui pardonnera quand elle apprendra la vérité.

JIMAINE SZARDOS

Au sein de la belle famille Szardos, la petite Jimaine, fille de Margali et sœur de Stefan, aime beaucoup le jeune Kurt. Plus tard, dotée des mêmes pouvoirs que sa maman, elle les utilise pour se déguiser afin de savoir si Kurt a vraiment assassiné Stefan. Elle prend l'aspect d'Amanda Sefton et tombe dans les bras de Diablo, sans jamais lui révéler qui elle est. Mais elle doit le quitter, pour des raisons... surnaturelles. Sont-ils encore ensemble? On ne sait pas, mais comme Margali a elle aussi emprunté l'aspect d'Amanda, l'affaire pourrait être un peu... sulfureuse!

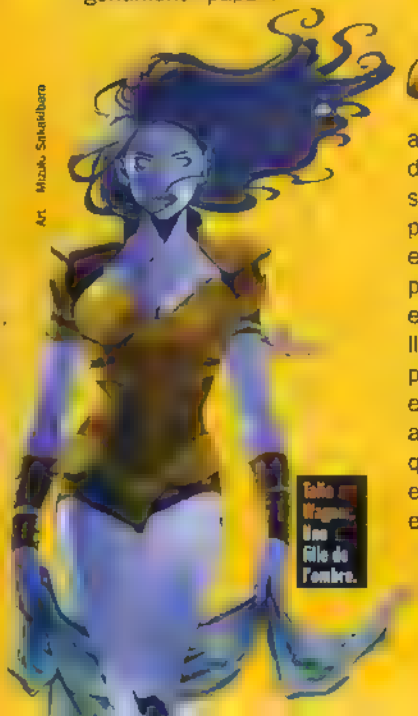
NOCTURNE

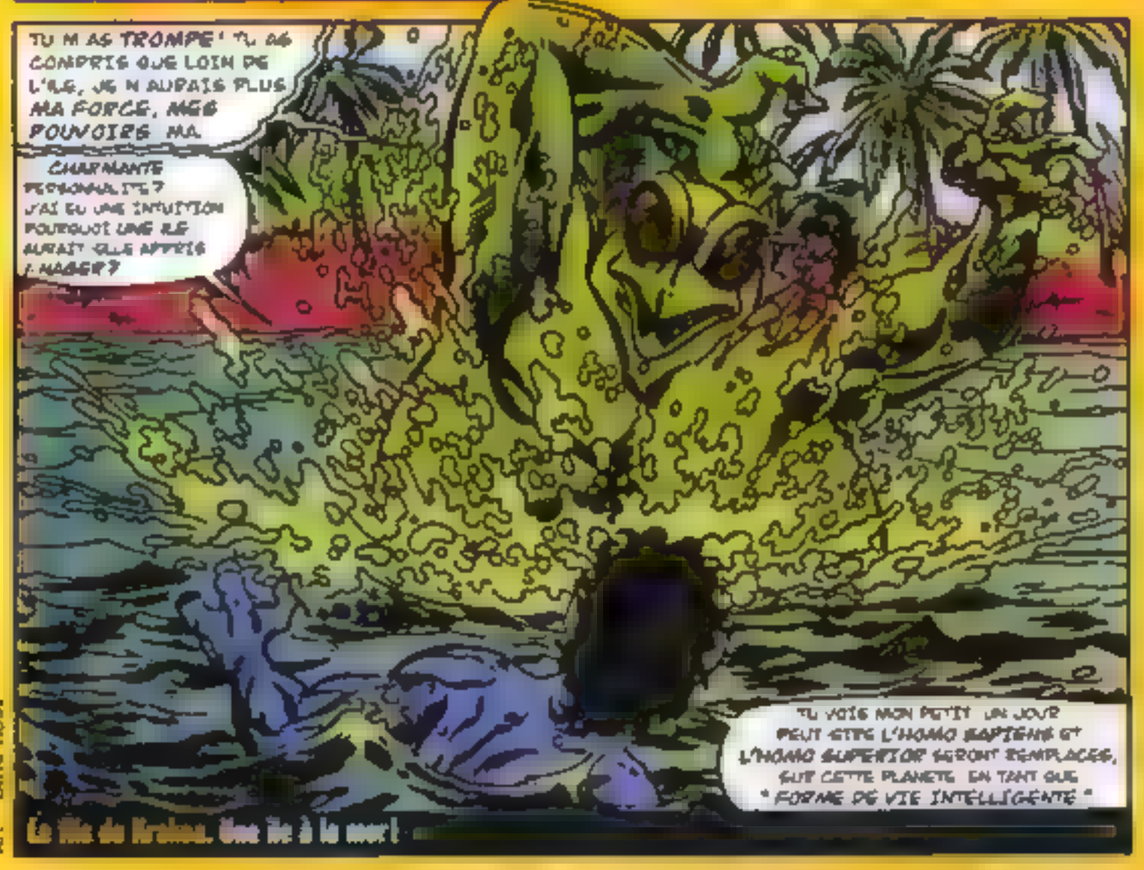
Après avoir aidé les Exilés à vaincre leur version maléfique de Havok, Kurt rencontre quelqu'un de bien étrange, une jeune femme fort mignonne, mais qui lui ressemble beaucoup. Elle lui raconte des choses surprenantes et l'appelle gentiment «papa».

Après quelques malentendus, il s'avère que le père de Talia/Nocturne est une version de Kurt d'un monde alternatif. La jeune fille restant un peu dans cette réalité, tous deux ont l'occasion de faire connaissance. Mais ce qui intéresse Kurt, c'est la maman de Talia, une Sorcière Rouge alternative! Cela lui donne des idées, étant donné son goût pour les dames...

KITTY PRYDE

Au début, Kitty a du mal à supporter le visage et la personne de Kurt. C'est au moins le signe qu'il lui fait de l'effet. Kurt déploie tout son charme et sa gentillesse pour faire fondre la glace, et il y réussit – et plus encore, puisqu'une grande amitié naît entre les deux coéquipiers. Ils passent du temps ensemble, participent aux mêmes missions et vivent les mêmes aventures, aussi bien dans les X-Men que dans Excalibur. Shadowcat et Diablo, une amitié sincère entre une femme et un homme qui a dit que cela ne pouvait jamais exister?




TU M'AS TROMPE ! TU AS COMPRIS QUE LOIN DE L'ILE, JE N'AURAIS PLUS MA FORCE, MES POUVOIRS. MA.
CHARMANTE PERSONNALITE ? J'AI EU UNE INTUITION POURQUOI UNE ILE AURAIT-ELLE APPRIS A NAGER ?
TU VOIS MON PETIT, UN JOUR PEUT-ETRE L'HOMO SAPIENS ET L'HOMO SUPERIOR SERONT REMPLACES, SUR CETTE PLANETE, EN TANT QUE " FORME DE VIE INTELLIGENTE "
Le fils de Krakoa. Une île à la mer !
Art : Dave Ross

ENNEMIS

LE FILS DE KRAKOA

Il n'a pourtant pas vraiment l'air d'une fougère, mais il est né d'une spore, laissée sur la Terre par l'île vivante de Krakoa quand celle-ci a été expédiée dans l'espace. Avec sa tête de gros batracien, le fils de Krakoa (appelé aussi Vega-Superior) s'est établi dans une île du Pacifique Sud où il terrorise les habitants, exigeant d'horribles sacrifices, tel un Père Ubu exotique. Kurt gâte tout en sauvant une victime sacrificielle, puis triomphe de l'armée de fac-similés de X-Men façon grosses légumes, que la créature a mobilisée contre lui. Finalement, Kurt parvient quand même à attirer l'abomination dans la mer, où elle se dissout ! Toute l'affaire tombe à l'eau !

JE CONNAIS VOTRE HEROIQUE REPUTATION DE CHAMPION DE LA JUSTICE, MAIS POUR LA LOI BRITANNIQUE, VOUS ETES UN CRIMINEL !
EN TANT QUE REPRESENTANT DU GOUVERNEMENT DE SA MAJESTE, JE NE PUIS L'IGNORER !
ET PEUT-ETRE LES YEUX SUR VOTRE INFILTRATION ILLICITE DANS CET ETABLISSEMENT
Officiellement... vous jetez !
Art : Alan Davis

NIGEL ORPINGTON-SMYTHE

Pas besoin de super-pouvoirs pour être un super-méchant !

Ce Nigel Orpington-Smythe, ancien ministre britannique de la Defense, s'acharne à creer sa propre armée de surhommes. Diablo et Excalibur se font avoir et l'aident, pendant un temps. Mais le monsieur fait courir le bruit que les mutants (ou plus exactement les « Warpies ») ont contracté une maladie fatale. Retenant Kurt Wagner (comme « hôte ») à sa base, Cloud Nine, il pratique sur lui des tests, sans en donner le ventable motif. Excalibur s'allie alors aux Warpies pour tromper de Smythe.

HIVE

Ce n'est jamais très drôle d'être attaqué par une vraie peste, mais lorsque cette diabolique engeance est elle-même contrôlée par un plus grand nuisible, cela devient extrêmement difficile ! C'est pourtant ce qui se passe pour le malheureux Kurt avec ce Hive, demon insectoïde qui a auparavant possédé l'esprit de Stefan.

Dans sa quête de l'Épée de l'Âme, secretement cachée dans le corps de Diablo, Hive prend l'ascendant sur Vermine, Jardine et même Wolverine. Il est finalement recompensé, puisqu'il récupère l'épee – seulement sa pointe, en fait ! Kurt Wagner plante en effet l'arme dans Wolverine possédé par le terrible démon, ce qui cause la perte de celui-ci et la libération de Logan.

LE SUPRÊME PONTIFE

Ayant eu recours à son pouvoir magique pour faire venir un homme-bête qui a tué son pere et moleste sa mere, le mystérieux Suprême Pontife décide de fonder l'Eglise de

Art : Sean Phillips

l'Humanité. Le but de cette secte n'est pas de gagner le Paradis, mais de détruire l'Église catholique. Après son premier combat contre le Pontife, Kurt perd la foi et abandonne la prêtrise. Mais au bout du compte, il décapite le prélat frelaté par téléportation de la tête !

Art : Darick Robertson

GRANDS VOYAGEURS !

Diablo n'est pas le seul à pouvoir se téléporter dans l'univers Marvel. Voici quelques-uns de vos confrères voyageurs de l'instantané.

LA CHENILLE

Belle et délicieuse rockeuse, elle se téléporte d'une étoile à l'autre. C'est une voleuse certes, mais elle a une enfance difficile (kidnapping, esclavage). Un jour, elle a tenté de piquer la ferme. Ce soir, elle donne un grand concert à Alpha du Centaure.

LA TACHE

Au service du caïd le Dr Jonathon Ohnn, il découvert des portes dans l'espace, au travers desquelles il peut passer en téléportant du même coup. Mais il se fait corriger par Spidey, et se retire le cosmos. Tache, ce gars-là !

JUDGE

Le juge Michael Hart, expert en téléportation, devient le Juge après une rencontre fatale avec le Bricoleur. Médium de l'esprit vengeur The Jury, il est le gardien du fantôme de New York.

Art : Guy Davis

UNE ODEUR DE SOUFRE !

Les débuts des nouveaux X-Men marquent un tournant dans les publications de Marvel avec l'apparition de personnages innovants – Diablo en tête. Mike Conroy révèle les vraies origines de l'elfe à peau bleue…

Art. : Dave Cockrum

WINZELDORF, ALLEMAGNE : NICHE DANS LES ALPES BAVAROISES, CE PETIT VILLAGE N'A GUÈRE CHANGÉ DEPUIS DES SIÈCLES.
… RIEN NE VIENT JAMAIS TROUBLER CETTE PAISIBLE…
… QUIÉTUDE.
PAR LÀ ! LE MONSTRE EST PARTI PAR LÀ !
A WINZELDORF, TOUT EST CALME, TRANQUILLE…
IL A DIT "MONSTRE" !
LES MALHEUREUX ! CE SONT EUX, LES MONSTRES…
… EUX AVEC LEURS PRÉJUGÉS STUPIDES !

Art. : Dave Cockrum

Démons et merveilles ! La première apparition de Kurt est dans la lignée des monstres des années 1970.

Lors de la sortie de *Giant-Size X-Men* n° 1, les lecteurs découvrent un héros à peau bleue d'un type qu'ils n'ont encore jamais vu dans l'univers Marvel. Bien sûr, à l'époque, il y a déjà des *villains* assez étranges, tel Sauron – l'X-Man ptérodactyle, qui doit son nom au personnage éponyme du *Seigneur des anneaux* de Tolkien ; toutefois, celui-ci, comme l'Abomination, Mandrill et les autres de la même eau ne sont que des humains métamorphosés. Et l'Homme-Fourmi, Cobra, Rhino et le Scorpion ne sont, pour leur part, que des humains en costume. On compte aussi quelques malandrins extraterrestres, par exemple Annihilus, Blastaar, Dormammu et – si l'on considère qu'Asgard n'est pas sur le même plan que la Terre – Ulik le Troll. Cependant, tous sont des humanoïdes, tandis que Modok (Mental Organism Designed Only for Killing), Quasimodo, Ultron et l'Intelligence Suprême des Krees sont des machines plus que des créatures vivantes.

ÉTRANGE ET BEAU

Diablo (Nightcrawler, en anglais), c'est autre chose. En un temps où les héros des *comics* sont encore souvent des beaux gosses tous sortis du même moule, le mutant spécialiste de la téléportation est différent. Sans doute n'est-il pas aussi curieux que Howard the Duck, le palmipède parlant d'une autre dimension que Steve Gerber, Val Mayerick et Sal Trapani ont introduit en 1973 dans *(Adventure into) Fear* n° 19, ou Man Thing (l'Homme Chose), la masse végétale dévastatrice, créée par Roy Thomas, Gerry Conway et Gray Morrow, née deux ans plus tôt dans *Savage Tales* n° 1. Toutefois, visuellement, l'Allemand à fourrure bleue et yeux jaunes, doté d'oreilles pointues, de dents de vampire, de mains à trois doigts, de pieds à deux orteils et d'une queue préhensile, occupe une place à part.

C'est le Fauve (The Beast), créé dans *Amazing Adventures* n° 11 (1972), qui a inauguré la fourrure bleue. Toutefois, cette mutation bestiale n'a pas suffi à lui donner une place parmi les monstres de Marvel aux côtés de Werewolf by Night (Loup-Garou de la Nuit), Ghost Rider, Simon Garth (le zombie) et les autres héros surnaturels qui avaient envahi l'univers Marvel après l'assouplissement du Comics Code (censure de la B.D.) de 1971.

Ce relâchement des règlements favorise alors l'introduction de ces héros et de Diablo. Il a un aspect inhumain – alors que même Black Bolt (Flèche Noire), Médusa et les autres membres des Inhumains – apparus une décennie plus tôt, en 1965, dans *Fantastic Four* n° 45, ne méritaient pas un tel qualificatif.

Contrairement à Colossus, Storm (Tornade) et Thunderbird (Épervier), les trois autres mutants ayant fait leurs débuts dans ce *comic* historique de 1975, Nightcrawler n'est pas sorti de cette fabuleuse mine d'idées et de dessins qu'a été le carnet de croquis de Dave Cockrum. En effet, celui-ci a créé ce personnage, qui devait devenir un membre des X-Men, à la fin des années 1960, alors qu'il ne travaillait pas encore pour la B.D.

« Je l'ai fait quand j'étais dans la Marine, explique Cockrum. Je le voyais comme un personnage secondaire et l'avais appelé "Intruder" ; c'était quelque chose comme un croisement entre Batman et Punisher. Il avait un costume noir, avec des bordures argentées et un crâne chromé. Nightcrawler était alors un démon qui avait raté une mission que lui avait confiée l'Enfer. Plutôt que de retourner et de subir un châtiment, il préférait rester dans la dimension des mortels, où il pouvait s'adapter. »

Comme le dit le dessinateur, Nightcrawler a conservé ce caractère de démon jusqu'en 1972, lorsque DC a lancé *The Demon*. Face au héros infernal de Jack Kirby, Cockrum a décidé de limiter cet aspect.

« J'ai proposé Nightcrawler pour *Legion of Super-Heroes*, quand je dessinais pour DC, poursuit Cockrum qui convient que Nightcrawler est son préféré parmi tous les personnages qu'il a créés. Je me disais : "Pourquoi pas, il vient d'une autre dimension et ils ont eux-mêmes un côté démon." Mais Murray Boltinoff, le rédacteur en chef, était très conservateur. Il pensait que Nightcrawler était trop bizarre et qu'il choquerait les lecteurs. Pour lui, beaucoup de choses étaient censées choquer les lecteurs. C'est pour cela que DC n'a pas eu de personnage noir pendant très longtemps. Il devait penser que cela choquerait les lecteurs ! Quand il a fallu former les X-Men, je l'y ai intégré. J'avais aussi inclus un personnage appelé "Vampyr", une chauve-souris humanoïde dont les bras se transformaient en ailes. Roy Thomas, le rédacteur en chef, et Len Wein, le scénariste, trouvaient que les deux personnages se ressemblaient trop et qu'il fallait en supprimer un. J'ai conservé Nightcrawler. »

Le diable... rit! Première mouture de Cockrum pour DC Comics.

Art. : Dave Cockrum

Un si bon diable

L'apport spécifique de Cockrum, lorsqu'il a créé les nouveaux X-Men avec Thomas et Wein, est le look et les pouvoirs des quatre personnages. Leur histoire et leurs personnalités sont imaginées par Wein, qui se souvient de s'être exclamé, lorsqu'il a vu les dessins de Nightcrawler pour la première fois : « Quel bon visuel. Il faut le faire rentrer dans le groupe. Il est superbe. Ne pense même plus à envisager de le laisser tomber ! »

À propos de l'objection selon laquelle Nightcrawler ne cadrait pas avec les autres, les X-Men humains, le scénariste répond : « Il collait parfaitement ! C'était un nouveau groupe avec un nouveau nom. Qu'il pouvait y avoir un problème ne m'a même pas traversé l'esprit... Son visuel était trop bon pour le perdre. Je cherchais un personnage tragique et j'ai pensé qu'il pourrait en faire office. Mais je me trompais. C'est toujours difficile de savoir... Pour Nightcrawler comme pour les autres, on esquisse le personnage dans ce que l'on suppose être la bonne direction, et parfois c'est le personnage lui-même qui vous dit : "Non, mon vieux, tu fais erreur. Je ne suis pas du tout comme cela." Il faut alors changer de cap. On est amené à tâtonner. Le personnage qui se dégage peut se révéler à l'opposé de celui auquel on avait pensé. Tous ces êtres se développent. Si vous faites attention, vous constatez qu'il y a une évolution dans toutes les séries : les créateurs et les personnages trouvent leur place avec le temps. C'est ainsi. Dans toutes les activités où il faut produire quelque chose chaque mois, il est rare que l'on mette dans le mille dès le début. Les choses se mettent peu à peu en place. »

Mon héros ! Kurt s'en donne à cœur joie...

Art. : Dave Cockrum

Le mutant roi de la téléportation se révèle être le joker de l'équipe. Comme le dit Wein, au lieu de se lamenter sur son destin, il s'en délecte : « C'est l'un de ses grands traits de caractère. Il est un peu du genre à dire : "Vous voyez comme je suis cool. Comment pourrais-je ne pas vouloir être au mieux de mes possibilités ?" »

Pourquoi lui avoir donné la nationalité allemande ? Wein ne se souvient pas vraiment : « Je crois que nous avons étudié les autres et ce qu'ils étaient... la fille noire était africaine... le gros type était russe... Nous voulions un couple plus européen et un Allemand paraissait approprié. »

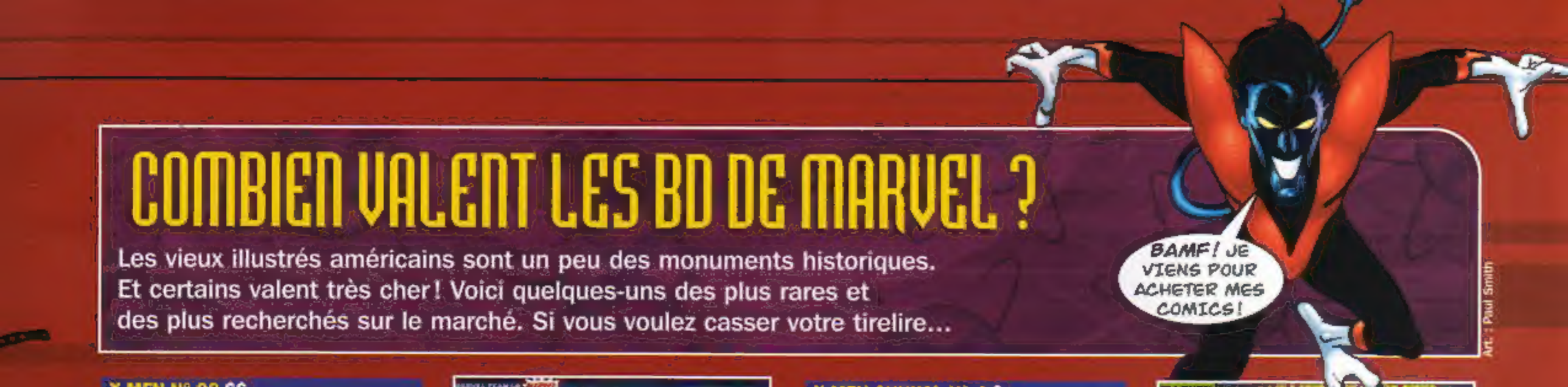
Bleu pour l'éternité

C'est ainsi qu'est né Nightcrawler et qu'il perdure, même si Wein a passé la main, pour le magazine des X-Men, à Chris Claremont – le scénariste qui travaille sur les mutants de Marvel depuis plus de trente ans et qui a joué un rôle important pour leur assurer la durée en tête des ventes – et si Cockrum n'est resté sur le titre qu'un peu moins d'un an, avant d'abandonner l'un des héros les plus intéressants de toute la communauté des mutants.

Populaire dès son apparition, Nightcrawler/Diablo le demeure toujours aujourd'hui – et ses fans ne paraissent pas près de donner des signes de lassitude ! M

COMBIEN VALENT LES BD DE MARVEL ?

Les vieux illustrés américains sont un peu des monuments historiques. Et certains valent très cher ! Voici quelques-uns des plus rares et des plus recherchés sur le marché. Si vous voulez casser votre tirelire…



X-MEN N° 98 $$

Dans ce numéro, Diablo et sa nouvelle équipe de mutants sont en passe de devenir la version la plus réussie des X-Men. C'est le moment où l'elfe à fourrure bleue

rencontre sa future petite amie, Amanda Sefton, et engage son premier combat contre les Sentinelles. NM, ce numéro peut dépasser 115 $!

MARVEL TEAM-UP ANNUAL N° 1 $

D'abord créé en réponse à la série *Brave & the Bold* de DC – avec Batman –, *Marvel Team-Up* est devenu une vitrine pour mettre en valeur les nouveaux personnages de Marvel. Chaque héros a ainsi eu la possibilité de partager la vedette avec

le toujours populaire Spider-Man. Une année après leur première apparition, les nouveaux X-Men sont à l'honneur dans le premier annuel de *Marvel Team-Up* – qui atteint 35 $!

X-MEN ANNUAL N° 4 $

Comme celle de beaucoup de nouveaux X-Men, l'origine de Diablo a été révélée peu à peu, sur plusieurs années. Dans ce numéro, un gros trou de son passé est bouché. Sérieusement secoué, Diablo revit le jour où il a tué son frère et découvert que sa petite amie était en fait sa sœur adoptive. Ce numéro n'atteint encore que 15 $.

EXCALIBUR N° 1 $

Alors que les X-Men semblent morts, Kurt Wagner et consorts décident de former leur propre équipe, Excalibur. Le scénariste Chris Claremont et le dessinateur Alan Davis instillent leur humour aux pages de cette belle série. Le premier numéro peut être à vous pour 5 $.

NIGHTCRAWLER N° 1 $

Un an après ses débuts dans *Giant-Size X-Men* n° 1, Kurt Wagner voit sortir sa propre série, écrite et dessinée par son créateur, Dave Cockrum. Les quatre numéros de cette mini-série racontent les aventures du héros dans un territoire étrange et présentent les fameux Bamfs. On peut trouver ces quatre numéros pour 15 $.

LA COTE DES ILLUSTRÉS

La plus petite pliure sur un illustré peut avoir de lourdes conséquences sur sa valeur. Au fil des ans, tandis que des sacs spéciaux étaient créés pour protéger ces trésors, un système d'évaluation sophistiqué a été mis au point. Pour le comprendre, il faut connaître quelques abréviations…

MINT (M) Comme neuf. Sans défaut.
NEAR MINT (NM) Quasi neuf. Pas de pliures, quelques marques infimes.
VERY FINE (VF) Qualité supérieure. L'exemplaire a été lu avec soin et est resté intact, sans pliures.
FINE (F) Très belle qualité. Quelques pliures sur le dos. Lu, mais avec soin.
VERY GOOD (VG) Visiblement lu plusieurs fois, mais encore en très bon état. Pliures discrètes sur la couverture.
GOOD (G) Lu, avec éventuellement de petites pliures sur la couverture. Il vaut deux fois moins cher qu'un exemplaire «comme neuf».
FAIR (FR) État moyen. Déchiré, plié et plus très beau à voir. Difficile à vendre à moins que ce soit un collector.
POOR (P) Mauvais état. Pratiquement invendable, sauf à très bas prix. Très endommagé, souillé, avec des pages en moins et des déchirures nombreuses.

PETIT GUIDE D'ÉVALUATION

$$$$$ Véritable objet de collection. Vaut beaucoup d'argent.
$$$$ À conserver avec soin. Va continuer à prendre de la valeur.
$$$ Cher, mais pas inaccessible pour les collectionneurs.
$$ Prix raisonnable. Mérite de figurer dans une collection.
$ Pas cher, occasion à saisir !

À SUIVRE

DANS LE NUMÉRO 43

DE

MARVEL SUPER HEROES™

LA COLLECTION OFFICIELLE

MÉDUSA™

Avec chaque numéro

La figurine officielle Marvel et son fascicule

La tentatrice rousse aux longs cheveux des Quatre Fantastiques !

M 01806 - 42 - F: 11,99 € - EY